



平成26年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年11月6日

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス・ホールディングス
コード番号 9684 URL <http://www.square-enix.com/>

上場取引所 東

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 松田 洋祐

問合せ先責任者 (役職名) 最高財務責任者 (氏名) 渡邊 一治

四半期報告書提出予定日 平成25年11月13日

配当支払開始予定日

TEL 03-5292-8000
平成25年12月5日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期第2四半期の連結業績(平成25年4月1日～平成25年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年3月期第2四半期	61,664	1.0	4,675	—	5,669	—	2,606	—
25年3月期第2四半期	61,055	6.2	△5,240	—	△6,266	—	△5,480	—

(注)包括利益 26年3月期第2四半期 4,161百万円 (—%) 25年3月期第2四半期 △6,714百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円銭	円銭
26年3月期第2四半期	22.64	22.60
25年3月期第2四半期	△47.63	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円銭
26年3月期第2四半期	210,928	123,468	57.9	1,059.86
25年3月期	202,509	121,636	59.3	1,043.62

(参考)自己資本 26年3月期第2四半期 122,144百万円 25年3月期 120,087百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
25年3月期	—	10.00	—	20.00	30.00
26年3月期	—	10.00	—	—	—
26年3月期(予想)	—	—	—	20.00	30.00

(注)直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円銭
通期	140,000 ～150,000	△5.4 ～1.4	5,000 ～9,000	—	5,000 ～9,000	—	3,500 ～6,000	—	30.42 ～52.14

(注)直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

平成26年3月期の連結業績予想については、レンジ形式により開示しております。詳細は、添付資料P. 2「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数(四半期累計)

26年3月期2Q	115,549,896 株	25年3月期	115,370,596 株
26年3月期2Q	303,863 株	25年3月期	302,302 株
26年3月期2Q	115,157,598 株	25年3月期2Q	115,069,305 株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料2ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期決算補足説明資料は平成25年11月6日に当社ホームページに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	1
(1) 経営成績に関する説明	1
(2) 財政状態に関する説明	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	2
2. 四半期連結財務諸表	3
(1) 四半期連結貸借対照表	3
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報)	7

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライセンス・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高は61,664百万円(前年同期比1.0%増)、営業利益は4,675百万円(前年同期は、5,240百万円の営業損失)、経常利益は5,669百万円(前年同期は、6,266百万円の経常損失)となりました。

なお、駅前再開発に伴うアミューズメント店舗閉鎖による受取補償金約3.5億円を特別利益として計上したことや、昨今のゲーム事業の環境変化を踏まえた開発方針の変更に伴い、開発中のゲームタイトルについて見直しを行った結果、コンテンツ評価損約16億円を特別損失として計上したことを主要因として、四半期純利益は、2,606百万円(前年同期は、5,480百万円の四半期純損失)となりました。

当第2四半期連結累計期間の報告セグメント別の状況は次のとおりであります。

○デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメントコンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメントコンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、携帯電話(スマートフォンを含む)等、多様な利用環境に対応しています。

当第2四半期連結累計期間は、北米での家庭用ゲーム機向けソフトウェアのディストリビューション販売が好調であった他、8月に運営を開始した多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム「ファイナルファンタジーXIV：新生エオルゼア」のソフトウェア販売が好調に推移し、順調に会員数を拡大しております。

また、スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、ブラウザゲーム「戦国IXA(イクサ)」が堅調に推移する他、スマートフォン向けゲーム「拡散性ミリオンアーサー」は、PlayStation Vita版へのプラットフォームの拡大に加えて、韓国に続き、台湾・中国本土でもヒットするなど、順調に推移しております。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は30,636百万円(前年同期比0.4%減)となり、営業利益は3,456百万円(前年同期は、2,088百万円の営業損失)となりました。

○アミューズメント事業

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を当セグメントに計上しております。

当第2四半期連結累計期間は、8月に発売した「ロード オブ ヴァーミリオンⅢ」等アミューズメント機器の販売が好調に推移した他、アミューズメント施設運営も堅調に推移しております。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は25,003百万円(前年同期比8.2%増)となり、営業利益は3,717百万円(前年同期は、209百万円の営業損失)となりました。

○出版事業

コミック単行本、ゲームガイドブック、定期刊行誌等の出版を行っております。

当第2四半期連結累計期間は、一部人気タイトルの新刊が減少したこと等により、前年同期と比較してコミックなどの売上が減少しました。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は4,621百万円(前年同期比16.4%減)となり、営業利益は990百万円(前年同期比19.3%減)となりました。

○ライセンス・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当第2四半期連結累計期間は、引き続き、自社コンテンツのキャラクターグッズ、サウンドトラック等の販売・許諾を行うとともに、他社の有力コンテンツのキャラクターグッズ化による品揃えの強化や海外展開による収益機会の多様化に努めております。

当事業における当第2四半期連結累計期間の売上高は1,630百万円(前年同期比2.5%減)となり、営業利益は354百万円(前年同期比0.6%増)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における流動資産は166,250百万円となり、前連結会計年度末に比べ7,215百万円増加しました。これは主に現金及び預金が4,450百万円及びコンテンツ制作勘定が9,635百万円増加したこと、受取手形及び売掛金5,593百万円減少したことによるものであります。固定資産は44,677百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,204百万円増加しました。

この結果、総資産は、210,928百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,419百万円増加しました。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における流動負債は43,653百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,239百万円増加しました。これは主に支払手形及び買掛金が4,108百万円及び流動負債その他が2,387百万円増加したことによるものであります。固定負債は43,806百万円となり、前連結会計年度末に比べ348百万円増加しました。

この結果、負債合計は、87,460百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,587百万円増加しました。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産合計は123,468百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,831百万円増加しました。これは主に四半期純利益2,606百万円、剰余金の配当2,301百万円及び為替換算調整勘定1,125百万円増加したことによるものであります。

この結果、自己資本比率は57.9%（前連結会計年度末は59.3%）となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループを取り巻く事業環境は、欧米における家庭用ゲーム機向けソフト市場の競争激化・寡占化が進む一方、スマートフォン、タブレットPC等の所謂スマートデバイスが急速に普及するなど、大きな変革期にあります。当社は、このような環境変化を踏まえ、事業構造の改革を進めることによって、新たな収益基盤を確立し、収益性を改善する取り組みを強力に進めてまいります。

なお、かかる事業環境の変化に伴い、売上・損益の変動がより大きくなることが想定されるため、平成26年3月期より、従来の固定値による連結業績予想に代えて、連結業績予想をレンジで行うこととしております。

2. 四半期連結財務諸表
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	100,418	104,868
受取手形及び売掛金	30,226	24,632
商品及び製品	2,376	2,283
仕掛品	47	327
原材料及び貯蔵品	357	366
コンテンツ制作勘定	15,805	25,441
その他	9,941	8,503
貸倒引当金	△136	△174
流動資産合計	159,035	166,250
固定資産		
有形固定資産	20,169	19,886
無形固定資産	10,940	11,609
投資その他の資産	12,363	13,182
固定資産合計	43,473	44,677
資産合計	202,509	210,928

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年9月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	8,653	12,762
短期借入金	5,726	6,323
未払法人税等	1,499	1,266
賞与引当金	966	1,406
返品調整引当金	4,319	3,367
店舗閉鎖損失引当金	256	149
資産除去債務	3	1
その他	15,989	18,376
流動負債合計	37,414	43,653
固定負債		
社債	35,000	35,000
退職給付引当金	4,714	4,831
役員退職慰労引当金	244	187
店舗閉鎖損失引当金	468	496
資産除去債務	800	803
その他	2,229	2,486
固定負債合計	43,457	43,806
負債合計	80,872	87,460
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,204	15,338
資本剰余金	44,444	44,578
利益剰余金	68,153	68,459
自己株式	△862	△864
株主資本合計	126,940	127,512
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	57	417
為替換算調整勘定	△6,911	△5,785
その他の包括利益累計額合計	△6,853	△5,368
新株予約権	652	356
少数株主持分	897	967
純資産合計	121,636	123,468
負債純資産合計	202,509	210,928

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
 (四半期連結損益計算書)
 (第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)
売上高	61,055	61,664
売上原価	39,988	34,433
売上総利益	21,066	27,230
返品調整引当金戻入額	1,495	4,538
返品調整引当金繰入額	1,852	3,344
差引売上総利益	20,710	28,425
販売費及び一般管理費	25,950	23,749
営業利益又は営業損失(△)	△5,240	4,675
営業外収益		
受取利息	57	52
受取配当金	5	5
為替差益	—	942
雑収入	46	67
営業外収益合計	108	1,066
営業外費用		
支払利息	52	44
支払手数料	26	26
為替差損	1,025	—
雑損失	31	2
営業外費用合計	1,135	73
経常利益又は経常損失(△)	△6,266	5,669
特別利益		
投資有価証券売却益	—	24
新株予約権戻入益	23	33
受取補償金	—	351
その他	3	2
特別利益合計	26	412
特別損失		
固定資産除却損	57	41
コンテンツ評価損	—	1,641
その他	77	87
特別損失合計	135	1,770
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益又は純損失(△)	△6,375	4,311
匿名組合損益分配額	0	14
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△6,375	4,297
法人税、住民税及び事業税	△366	836
法人税等調整額	△535	847
法人税等合計	△902	1,683
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△5,472	2,614
少数株主利益	7	7
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△5,480	2,606

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益 調整前四半期純損失(△)	△5,472	2,614
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△121	359
為替換算調整勘定	△1,119	1,187
その他の包括利益合計	△1,241	1,547
四半期包括利益	△6,714	4,161
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△6,701	4,091
少数株主に係る四半期包括利益	△12	70

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報)

I 前第2四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン タテイン メント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	30,749	23,115	5,530	1,660	61,055	—	61,055
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	13	13	△13	—
計	30,749	23,115	5,530	1,673	61,068	△13	61,055
セグメント利益 又は損失(△)	△2,088	△209	1,227	352	△718	△4,521	△5,240

(注) 1. セグメント利益の調整額△4,521百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△4,541百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

II 当第2四半期連結累計期間(自平成25年4月1日至平成25年9月30日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン タテイン メント事業	アミューズ メント事業	出版事業	ライセンス・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	30,631	25,003	4,525	1,503	61,664	—	61,664
セグメント間の内部売 上高又は振替高	4	—	95	127	227	△227	—
計	30,636	25,003	4,621	1,630	61,891	△227	61,664
セグメント利益	3,456	3,717	990	354	8,519	△3,843	4,675

(注) 1. セグメント利益の調整額△3,843百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費△3,859百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。